

**ANALISIS KEBERHASILAN LEMPARAN TIM CRICKET PUTERA DKI
JAKARTA PADA KUALIFIKASI PEKAN OLAHRAGA NASIONAL 2016 DI
JAWA BARAT**



PANDI JONATAN

6135117783

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

**Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

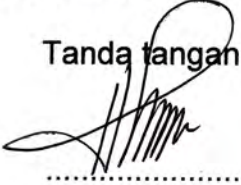
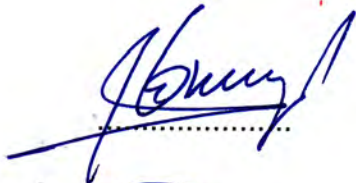



UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2015

LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Pembimbing I <u>Khaeroni, M.Pd</u> NIP. 19730818 200212 1001		28-01-2016
Pembimbing II <u>Dr. Wahyuningtyas Puspitorini, M.Kes, AIFO</u> NIP. 19720522 200604 2001		25-02-2016

PERSETUJUAN PANITIA SKRIPSI

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Ketua <u>Dr. Johansyah Lubis, M.Pd</u> NIP. 19670508 199303 1001		29-01-2016
Sekretaris <u>Dr. Sukiri, M.Pd</u> NIP. 19590816 198703 1002		25-02-2016
Anggota <u>Khaeroni M.Pd</u> NIP. 19730818 200212 1001		28-01-2016
Anggota <u>Dr. Wahyuningtyas Puspitorini, M.Kes, AIFO</u> NIP. 19720522 200604 2001		25-02-2016
Anggota <u>Eva Yulianti M.Ec</u> NIP. 19720719 200501 2001		29-01-2016

LULUS pada tanggal : 26 Januari 2016

ABSTRACT

PANDI JONATAN, Bowling Skills Analysis DKI Jakarta Male Cricket Team during Qualifications National Sports Week 2015 in West Java. Thesis. Jakarta: Faculty of Sport Science. Jakarta University. 2015

The aim of this study is to make DKI Jakarta male cricket team more comprehend about bowling skills by means in the next cricket championship the players are able to be better in bowling techniques. The data collection in this study is done in Cibubur Buperta field and Pajajaran field, Bogor, on 18th-29th October 2015.

The research method of this study is descriptive analysis. The source of data in this study is all male cricket players who competed during qualification national sports week 2015 in West Java. Furthermore, the sample is DKI Jakarta male cricket team in that championship.

Based on the issues raised and supported by the theoretical framework and methodology then data analysis, the results of the study can be summarized that the overall results of *Fast Bowling* skill showed 85% success and 15% failure. The overall results of *Slow Bowling* skill showed 61% success and 39% failure. The overall results of *Swing Bowling* skill showed 73% success and 27% failure. The overall results of *Spin Bowling* skill showed 84% success and 16% failure. The *Strength* of the SWOT analysis result is *Fast Bowling* skill in that championship can be categorized as strong, the players comprehend kind of skill very well and believe of their self and others players. The *Weakness* is *Slow Bowling* skill can be categorized as weak and have not been able to control and comprehend the technique properly, while the *Swing Bowling* skill and *Spin Bowling* skill are categorized as quiet good. Furthermore, the *Opportunity* is all bowling techniques in cricket can provide chance of limiting scores or grades obtained the opposing team, then also be able to accelerate the completion of the game when it is done properly. Moreover, the *Threat* is in *Slow Bowling* skill which is still included in weak skill to be done during cricket championship so the opponent can make it easier to get scores.

RINGKASAN

PANDI JONATAN. Analisis Keberhasilan Lemparan Tim Cricket Putera DKI Jakarta Pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016 di Jawa Barat. Skripsi. Jakarta : Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta. 2015

Penelitian ini bertujuan agar pemain cricket putera DKI Jakarta lebih memahami tentang keterampilan melempar agar pada kejuaraan selanjutnya pemain lebih baik lagi dalam melakukan teknik melempar dalam permainan cricket. Penelitian ini dilaksanakan di Bogor. Pengambilan data dilaksanakan di Lapangan Puperta Cibubur dan Pajajaran, Bogor, pada tanggal 18-29 oktober 2015.

Metode penelitian ini adalah deskriptif dengan teknik analisis. Populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh Pemain Cricket Putera yang bertanding pada kualifikasi pekan olahraga nasional 2016 di Jawa Barat. Sampelnya adalah tim cricket putera DKI Jakarta yang bertanding pada kualifikasi pekan olahraga nasional 2016 di Jawa Barat.

Berdasarkan masalah yang dikemukakan dan didukung oleh deskripsi teori serta kerangka berpikir kemudian menganalisis data, maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil keseluruhan keterampilan *Fast Bowling* menunjukkan keberhasilan 85% dan kegagalan sebesar 15%. Hasil keseluruhan keterampilan *Slow Bowling* menunjukkan keberhasilan 61% dan kegagalan sebesar 39%. Hasil keseluruhan keterampilan *Swing Bowling* menunjukkan keberhasilan 73% dan kegagalan 27%. Hasil keseluruhan *Spin Bowling* menunjukkan keberhasilan 84% dan kegagalan sebesar 16%. Hasil analisis SWOT penelitian ini adalah *Strength* yaitu keterampilan *Fast Bowling* dalam kejuaraan tersebut dapat dikatakan kuat, pemain memahami jenis keterampilan dengan baik dan percaya pada diri sendiri serta pemain lainnya. *Weakness* yaitu teknik keterampilan *Slow Bowling* dikatakan lemah dan belum dapat menguasai

serta memahami teknik melempar *Slow Bowling* dengan baik. *Swing Bowling*, *Spin Bowling* dikatakan cukup baik. *Opportunity* yaitu semua teknik melempar pada olahraga cricket dapat memberikan peluang membatasi skor atau nilai yang diperoleh tim lawan, kemudian juga dapat mempercepat selesainya jalan pertandingan jika melakukannya dengan baik dan benar. *Threat* yaitu pada keterampilan *Slow Bowling* yang dikatakan masih lemah dalam melakukan melempar pada pertandingan cricket sehingga lawan dapat mempermudah untuk mendapatkan skor atau nilai.

KATA PENGANTAR

Tiada kata yang pantas untuk dipanjatkan selain rasa syukur kehadiran Tuhan yang maha esa, dengan keluasan rahmat dan kasih sayang kepada seluruh makhluk-Nya. Atas izin-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Analisis keterampilan melempar tim cricket putra DKI Jakarta pada kualifikasi pekan olahraga nasional 2016”. Skripsi ini merupakan suatu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada keluarga dan kedua orang tua yang membimbing, mendukung, dan selalu mendoakan setiap saat. Tidak lupa saya mengucapkan terimakasih dengan penghargaan setinggi-tingginya kepada Dekan FIK UNJ Bapak Dr. Abdul Sukur, S.Pd, M.Si, Ketua Program Studi Penjaskesrek dan pembimbing II Dr.Wahyuningtyas Puspitorini,S.Pd,M.Pd,AIFO Bapak Khaeroni, M.Pd selaku pembimbing I, Bapak Drs,Sukiri,M.Pd selaku pembimbing akademik, serta staf dan karyawan FIK UNJ. Tidak lupa kepada teman seperjuangan FIK-UNJ 2011, para pembina KOP Cricket UNJ, staf pelatih dan rekan-rekan KOP Cricket UNJ yang selalu memberi dukungan dan motivasinya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Sebagai penutup saya berharap agar penelitian ini berguna dan diterima. Peneliti menyadari masih terdapat kesalahan dan kekurangan

dalam penulisan skripsi ini karena keterbatasan yang dimiliki. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun.

Jakarta, Januari 2016

PJ

DAFTAR ISI

RINGKASAN	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah	1
Identifikasi Masalah	3
Pembatasan Masalah.....	3
Perumusan Masalah.....	4
Kegunaan Penelitian.....	4

BAB II. KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERFIKIR

A. KERANGKA TEORITIS.....	5
1. Kerangka Analisis.....	5
2. Hakikat Analisis SWOT.....	5
3. Hakikat Keterampilan.....	7
4. Hakikat Melempar.....	9
5. Hakikat Cricket.....	15
B. KERANGKA BERPIKIR.....	25

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
C. Metodologi Penelitian.....	27
D. Populasi dan Sampel.....	28

E. Instrumen Penelitian.....	28
F. validasi instrumen.....	29
G. Teknik pengumpulan data.....	35
H. Teknik Analisis data.....	36
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	37
1. Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta.....	37
a. Keterampilan <i>Fast Bow.ing</i> tim Cricket Putera DKI Jakarta.....	39
b. Keterampilan <i>Slow Bowling</i> tim Cricket Putera DKI Jakarta.....	40
c. Keterampilan <i>Swing Bowling</i> tim Cricket Putera DKI Jakarta	41
d. Keterampilan <i>Spin Bowling</i> tim Cricket Putera DKI Jakarta.....	42
B. Analisis Hasil Penelitian.....	43
1. Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta.....	43
a. Hasil Analisis Keterampilan <i>Fast Bowling</i> Tim Cricket Putra DKI Jakarta.....	44
b. Hasil Analisis Keterampilan <i>Slow Bowling</i> Tim Cricket Putera DKI Jakarta....	46
c. Hasil Analisis Keterampilan <i>Swing Bowling</i> Tim Cricket Putra DKI Jakarta....	48
d. Hasil Analisis Keterampilan <i>Spin Bowling</i> Tim Cricket Putera DKI Jakarta	49
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Grafik Lingkaran Keseluruhan Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta.....	Error! Bookmark not defined. 8
Gambar 2 Grafik Lingkaran Seluruh Keterampilan <i>Fast Bowling</i> Tim Cricket Putera DKI Jakarta.....	Error! Bookmark not defined. 9
Gambar 3 Grafik Lingkaran Seluruh Keterampilan <i>Slow Bowling</i> Tim Cricket Putera DKI Jakarta.....	40
Gambar 4 Grafik Lingkaran Seluruh Keterampilan <i>Swing Bowling</i> Tim Cricket Putera DKI Jakarta.....	41
Gambar 5 Grafik Lingkaran Seluruh Keterampilan <i>Spin Bowling</i> Tim Cricket Putera DKI Jakarta.....	42
Gambar 6 pelempar DKI	73
Gambar 7 Pelempar slow bowling	73
Gambar 8 pelempar swing bowling.....	74
Gambar 9 pelempar spin bowling	74
Gambar 10 Tim Cricket DKI.....	74
Gambar 11 Tim peneliti Skripsi.....	76
Gambar 12 Tim Dokumentasi	77

Daftar Tabel

Tabel 1 SWOT Keterampilan Melempar Cricket Putri DKI Jakarta **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2 SWOT Keterampilan *Fast Bowling* **Error! Bookmark not defined.**4

Tabel 3 SWOT Keterampilan *Slow Bowling*..... **Error! Bookmark not defined.**6

Tabel 4 SWOT Keterampilan *Swing Bowling*..... **Error! Bookmark not defined.**8

Tabel 5 SWOT Keterampilan *Spin Bowling* **Error! Bookmark not defined.**9

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta	54
Lampiran 2 Hasil Rata-Rata Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta.....	55
Lampiran 3 Hasil Analisis Keterampilan <i>Fast Bowling</i> Tim Cricket Putera DKI Jakarta.	56
Lampiran 4 Hasil Analisis Keterampilan <i>Slow Bowling</i> Tim Cricket Putera DKI Jakarta	57
Lampiran 5 Hasil Analisis Keterampilan <i>Swing Bowling</i> Tim Cricket Putera DKI Jakarta	Error! Bookmark not defined. 8
Lampiran 6 Hasil Analisis Keterampilan <i>Spin Bowling</i> Tim Cricket Putera DKI Jakarta	Error! Bookmark not defined. 9
Lampiran 7 Hasil Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta Versus aceh	60
Lampiran 8 Hasil Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta Versus lampung	62
Lampiran 9 Hasil Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta Versus banten	64
Lampiran 10 Hasil Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta Versus jawa barat	66
Lampiran 11 Hasil Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta Versus bali	68
Lampiran 12 Hasil tes uji reliabilitas Instrumen.....	68
Lampiran 13 Foto Foto Kejuaaran	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini diketahui bahwa setiap manusia yang dilahirkan ke dunia dianugrahi keterampilan dari sang pencipta, baik keterampilan dibidang seni, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), atau dibidang olahraga, walaupun terkadang sebagian dari mereka belum menyadarinya. Orang tua dapat memfasilitasi, mengawasi dan membimbing keterampilan anak mulai dari usia anak 1 atau 2 tahun, dalam perkembangan motorik dijelaskan bahwa sebaiknya anak diberikan keterampilan gerak dasar seperti aktivitas yang merangsang penggunaan otot kaki, lengan, dan bahu (berjalan, berlari, melompat, memanjat, berputar, berguling, melempar, menangkap, memukul dan lain-lain), dengan begitu mereka mempunyai keterampilan gerak yang luas sehingga dapat mudah diarahkan dan difokuskan pada suatu keterampilan tertentu saat remaja.

Olahraga cricket adalah permainan yang hampir mirip dengan kasti, dimainkan oleh dua tim, masing-masing tim terdiri dari sebelas orang pemain pada umumnya.

Dalam permainan olahraga cricket diketahui bahwa keterampilan utama yang harus dimiliki adalah keterampilan melempar, menangkap dan memukul. Olahraga cricket mengenal tiga momen utama, yakni saat tim

memukul, melempar dan menjaga. Ketiga momen utama inilah juga yang menjadi elemen utama dalam suatu pertandingan. Diantara beberapa momen yang ada, melempar merupakan dasar dari permainan cricket. Di dalam melakukan melempar tentunya setiap pemain harus dibekali keterampilan yang menunjang dari pelaksanaan melempar.

Olahraga cricket dewasa ini masih belum populer dimasyarakat karena olahraga yang satu ini masih jarang dimainkan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Meskipun demikian bila dilihat dari perkembangan turnamen atau kejuaraannya di Tanah Air saat ini sudah cukup pesat, hal ini terbukti dengan terpilihnya Indonesia menjadi tuan rumah turnamen cricket *"East Asia Pasific (EAP) U-15 Cricket 8's Trophy 2009"* pada tanggal 14-18 Juli 2009 yang lalu,.

Dalam beberapa waktu yang akan datang, akan diadakan Pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016, para pemain cricket putera masing-masing memiliki kemampuan melempar yang beranekaragam, dan berbagai macam kejadian pada saat pertandingan muncul, sebagai objek dari penelitian ini adalah tim Cricket DKI Jakarta yang mengikuti Kejuaraan Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016. Persaingan antara tim untuk mendapatkan gelar juara sangat ketat dikarenakan setiap tim memiliki taktik dan teknik yang baik dan berbeda.

Upaya pembinaan yang dilaksanakan oleh tim Cricket DKI Jakarta pada atlet meliputi kemampuan berbagai taktik dan teknik bermain yang

terdapat dalam permainan cricket, termasuk kemampuan keterampilan melempar yang dilatih pada setiap individu maupun tim untuk menunjang setiap tim dalam sebuah permainan cricket agar setiap tim dapat meminimalkan skor yang didapatkan oleh lawan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengetahui tingkat keterampilan melempar individu tim Cricket Putera DKI Jakarta pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016. Diharapkan dalam penelitian ini peneliti dapat mengetahui gambaran keterampilan melempar tim cricket DKI Jakarta. Gambarnya berupa prosentase keberhasilan dan kegagalan melempar olahraga cricket putera DKI Jakarta pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016.

B. Identifikasi Masalah

Didasari latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Berapa keberhasilan dan kegagalan lemparan tim Cricket Putera DKI Jakarta pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016?
2. Berapa banyaknya aktivitas keberhasilan lemparan tim Cricket putera DKI Jakarta pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016 ?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar tidak terjadi salah penafsiran.

Pembatasan masalah ini adalah “Analisis keterampilan melempar pada tim Cricket Putera DKI Jakarta”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang diajukan maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Bagaimana analisis keberhasilan dan kegagalan keberhasilan lemparan tim Cricket Putera DKI Jakarta pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016?”

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan persentase keterampilan melempar dalam suatu pertandingan.
2. Pengembangan pengetahuan olahraga Cricket Khususnya tentang keterampilan melempar.
3. Dapat dijadikan parameter bagi pelatih dalam membuat program latihan pemain.
4. Sebagai acuan bagi para pemain atau atlet Cricket pentingnya teknik dasar melempar yang benar.

BAB II

KERANGKA TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kerangka Teori

1. Hakikat Analisis

Analisis adalah merangkum sejumlah data besar yang masih mentah menjadi informasi yang dapat diinterpretasikan. Kamus Besar Bahasa Indonesia, analisis ialah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab, duduk perkaranya, dan sebagainya); atau pemecahan persoalan yang dimulai dengan dugaan akan kebenarannya; data penelaahan dan penguraian data hingga menghasilkan simpulan.¹

2. Hakikat Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan salah satu metode analisis situasional yang menitikberatkan pada identifikasi beberapa faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan, organisasi, atau lembaga.

Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*Strengths*) dan peluang (*Opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan harus menganalisis faktor-faktor strategis perusahaan, organisasi (pertandingan) tersebut dalam kondisi yang ada pada saat ini.

¹ Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga (Balai Pustaka, 2007) h. 43

kelemahan (*Weaknesses*) dan ancaman (*Threats*). Proses pengambilan keputusan strategis selalu berkaitan dengan pengembangan misi, tujuan, strategis.²

SWOT adalah singkatan dari lingkungan *internal strengths* dan *weaknesses* serta lingkungan *eksternal Opportunities* dan *Threats* yang dihadapi di dunia organisasi (pertandingan)³

Analisa ini terbagi atas empat komponen dasar yaitu :

1. **Strength (S)**, adalah situasi atau kondisi yang merupakan kekuatan dari organisasi atau program pada saat ini.
2. **Weakness (W)**, adalah situasi atau kondisi yang merupakan kelemahan dari organisasi atau program pada saat ini.
3. **Opportunity (O)**, adalah situasi atau kondisi yang merupakan peluang diluar organisasi dan memberikan peluang berkembang bagi organisasi dimasa depan.
4. **Threat (T)**, adalah situasi yang merupakan ancaman bagi organisasi yang datang dari luar organisasi dan dapat mengancam eksistensi organisasi dimasa depan.⁴

²<https://afidburhanuddin.wordpress.com/2014/01/04/analisis-swot-dalam-pendidikan/> diakses pada tanggal 11 maret 2015

³Freddy Rangkuti, *Teknik Membedah Kasus Bisnis Analisis SWOT*, 2014, h 20

⁴<https://datastudi.wordpress.com/2009/11/07/analisis-swot-sebuah-pengantar/> diakses pada tanggal 11 maret 2015

3. Hakikat Keterampilan

Setiap individu memiliki keterampilan yang merupakan suatu talenta dari Yang Maha Kuasa. Sebagian orang menyadari akan keterampilan yang dimilikinya, akan tetapi sebagian lagi belum atau tidak menyadari keterampilan dalam dirinya sendiri. Definisi keterampilan adalah kemampuan seseorang dalam mengubah sesuatu hal menjadi lebih bernilai dan memiliki makna. Menggunakan keterampilan bisa saja dengan pikiran, akal dan kreatifitas. Jika keterampilan itu diasah, tidak menutup kemungkinan bila akan menghasilkan sesuatu yang menguntungkan.⁵

Dalam buku Tes dan Pengukuran Olahraga dijelaskan bahwa gerak keterampilan yaitu gerak yang mengikuti pola atau bentuk tertentu yang memerlukan koordinasi dan kontrol sebagian atau seluruh tubuh yang bisa dilakukan melalui proses belajar. Seseorang yang mampu melakukan gerak keterampilan dengan baik dikatakan terampil, orang yang terampil mampu melakukan tugas gerak secara efisien dan efektif.⁶

Gerakan terampil harus butuh proses dan memerlukan belajar, seperti terampil dalam olahraga serta keterampilan dalam bermain musik dan lain lain.⁷

⁵<http://www.duniapelajar.com/2014/07/29/pengertian-keterampilan-menurut-para-ahli/> diakses pada tanggal 11 maret 2015

⁶ Widiastuti, *Tes dan Pengukuran Olahraga*. (Jakarta : PT Bumi Timur Jaya, 2011). h 196

⁷ Richard Decaprio, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*, (jogjakarta : Diva Press, 2013) h 78

Gerakan terampil juga didefinisikan sebagai gerakan yang dapat mengontrol berbagai tingkatan gerak secara tangkas dan cekatan dalam melakukan gerakan yang sulit dan rumit (kompleks).⁸

Penekanan keterampilan gerak dasar harus dilakukan secara serius dalam waktu yang cukup. Artinya, waktu penekanan keterampilan gerak dasar sebaiknya jangan terlalu cepat agar mampu menguasai keterampilan gerak dasar secara utuh.⁹

Hakikat keterampilan olahraga dapat dipahami dari dua dimensi pokok. **Pertama**, keterampilan sebagai tugas gerak sehingga terampil dapat diartikan sebagai respon terhadap stimulus yang dapat dijabarkan secara kuantitatif dan kualitatif. Orang yang terampil memperlihatkan kualitas gerak yang tinggi dan mantap, dan **kedua** adalah tipe respon yang terjadi terhadap rangsangan.¹⁰

Jadi keterampilan adalah tindakan yang memerlukan aktifitas gerak dan harus dipelajari agar mendapatkan bentuk yang benar yang diarahkan pada suatu tujuan khusus, setiap atlet yang baik harus memiliki keterampilan dasar cabang olahraga yang ditekuninya, apabila seorang atlet tidak memiliki keterampilan dalam cabang olahraga yang ditekuninya maka atlet tersebut tidak akan memperoleh hasil prestasi yang baik.

⁸Ibid, h. 78

⁹Ibid, h. 183

¹⁰Wahjoedi, *Tes Pengukuran dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, (Singaraja, 2000) h. 20

Selain harus menguasai teknik dasar seorang atlet harus mengerti dan membaca situasional di dalam lapangan, karena olahraga cricket merupakan sebuah permainan beregu yang memerlukan kerjasama tim yang baik untuk mencapai tujuan mendapat skor sebanyak mungkin. Setiap pelemparan bola sangat penting untuk membatasi lawan mendapatkan skor agar mudah memperoleh kemenangan.

4. Hakikat Melempar

Melempar merupakan kata dasar dari lempar yang berarti suatu gerakan yang menyalurkan tenaga pada suatu benda sehingga menghasilkan daya pada benda tersebut dengan memiliki kekuatan ke depan atau ke atas.¹¹

Melempar adalah gerakan mengarahkan satu benda yang dipengang cara mengayunkan tangan ke arah tertentu. Gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa unsur gerakan.¹² Olahraga cricket adalah permainan yang hampir mirip dengan kasti, dimainkan oleh dua tim, masing-masing tim terdiri dari sebelas orang pemain pada umumnya.

¹¹Mochamad Djumidar A. Widya, Belajar Berlatih Gerak Gerak Dasar Atletik dalam Bermain (Jakarta : CV. Gramada Offset, 2011) h 110

¹² File: <http://maulaasma.blogspot.com/2008/01/teknik-dasar-lempran-atas-setinggi/diakses> tanggal 27 januari 2016

Gerakan melempar dalam olahraga cricket sangat berpengaruh terhadap kemenangan. Tindakan melempar yang diawali dengan berlari atau berjalan dan diakhiri dengan sampainya bola ke pemukul merupakan kegiatan yang dilakukan saat melempar bola pada olahraga cricket.¹³

Jika memukul bertujuan untuk mendapatkan skor sedangkan melempar bertujuan untuk meminimalkan skor yang akan didapatkan pemukul, peran pelempar dalam olahraga cricket sangat penting mengingat fakta bahwa dengan meminimalkan skor yang didapat oleh lawan, kita dapat memenangkan pertandingan dengan syarat harus tetap konsentrasi dan fokus dalam pertandingan

Dasar melempar yang baik adalah membangun dari suatu tindakan yang efisien dan aman, kemampuan untuk memberikan bola pada garis yang konsisten dan garis tegak lurus pada saat melempar, kebugaran fisik mempengaruhi kemampuan untuk berkonsentrasi pada setiap pelemparan bola kearah pemukul.¹⁴

Melempar berasal dari tim menjaga bola, pelempar adalah seseorang yang melepaskan bola dengan tangan lurus kearah pemukul yang bertujuan mengenai *stump* agar pemukul tidak dapat melanjutkan permainan atau keluar dari permainan. Pelempar melepaskan bola sebgus mungkin

¹³Jolimont and Victoria, *Introduction to Cricket*, 2005 h 33

¹⁴Jolimont and Victoria, *Australian cricket coach*, (Australia, 60 Jolimont street, 2005) h 50

sehingga bola sulit dipukul oleh pemukul, dan pemukul tidak mendapatkan nilai atau skor.

Dikatakan melempar yang sah yaitu melepaskan bola dengan tangan lurus dan bola dilepaskan kearah pemukul. Pelempar melepas 6 bola yang sah maka disebut 1 OVER.

Orang yang melempar bola atau *bowling* disebut *Bowler*. Cara melakukan bowling dengan badan menyamping kearah *batsman* dan tangan diputar dari bawah keatas dengan siku dan tangan lurus kemudian melepaskan bola dengan dipantulkan di *pitch* tepat didepan *batsman* (pemukul), dengan target mengenai *stump* dengan bola. Tujuan dari memantulkan bola di *pitch* untuk membingungkan pemukul sehingga pemukul tidak bisa memukul bola itu. Tujuan utama dari pelempar ialah membuat pemukul keluar dari lapangan sehingga tidak dapat mengikuti pertandingan yang sedang berlangsung dan membatasi nilai tim pemukul.¹⁵

Pelempar pertama melempar bola dari samping pemukul yang tidak memukul bola dengan kaki tidak boleh melewati *crease* (garis batas memukul dan melempar), dan melempar sebanyak 6 kali dengan bola yang dinyatakan wasit benar, maka disebut over pertama (1 over) kemudian pelempar kedua melempar bola dari arah yang lain dengan 6 bola yang benar disebut over kedua (2 over), begitu seterusnya sampai over yang ditentukan. Apabila

¹⁵ James Tangkudung. *Semua Tentang Cricket*. (Jakarta: PT. Tetra Pak Indonesia. 2007) h 8

pelempar melakukan kesalahan, tim pemukul akan mendapatkan nilai 1 dan pelempar akan mengulang lemparan yang dianggap tidak sah atau salah.¹⁶

Adapun kesalahan yang dilakukan pelempar seperti :

- *Wide* (bola terlalu melebar dan tidak dapat dipukul pemukul
- *No ball* (seluruh kaki pelempar melewati *popping crease*, pelempar melempar bola tetapi bola melewati di atas kepala pemukul, pelempar memantulkan bola lebih dari satu pantulan sebelum bola kedua memasuki batas garis *crease*).¹⁷

a) Cara sederhana memegang bola dan bowling yaitu :

1. Jari telunjuk dan jari tengah berada diatas permukaan bola secara berdampingan dan ibu jari berada di bawah permukaan bola.
2. Badan menyamping kedua tangan lurus, tangan yang tidak memegang bola lurus dan berada tepat pada jam 13 dan tangan yang memegang bola lurus berada tepat di jam 6.
3. Kepala tetap tegak lurus dan mata melihat kearah stump.
4. Saat melepas bola tangan diputar seperti roda dan tangan yang melepas bola harus lurus (siku tidak ditekuk).¹⁸

¹⁶Ibid, h 9

¹⁷Ibid, h.9

¹⁸Ibid, h.9

b) Kunci keberhasilan Bowling

- a. Menjaga kepala mantap dan tingka mata
- b. Transfer kekuatan ke kaki tumpuan dan gerakan badan ikut membantu dalam melempar.
- c. Tarik lengan yang tidak memegang bola ke bawah ke arah pinggul.
- d. Lengan bowling harus mengenai telinga dan siku tidak ditekuk.¹⁹

c) Macam-macam lemparan terdiri dari :

1. *Fast bowling* yaitu melepas bola dengan menggunakan ancang ancang dengan lari dari jarak jauh agar mendapatkan kecepatan disaat melepas bola.
2. *Slow bowling* yaitu leparan yang tidak cepat dan tidak di perlukan dengan menggunakan ancang-ancang tidak perlu jauh dan bola dilepas kearah pemukul.²⁰
3. *Swing bowling* yaitu kemampuan pelempar untuk memberikan lemparan dengan variasi mengarah ke posisi slip atau mengambil efektif ke arah *stump* atau gawang, bahkan pemukul yang terbaik akan mengalami kesulitan dalam bermain ketika bola mengarah ke *stump* atau gawang. Bola yang bergerak menjauh dapat mempengaruhi pemukul ke dalam bermain *drive* atau posisi pukulan mengarah lurus sehingga mengenai

¹⁹Robert Wood, *Couching youth cricket*(United States of America : Human kinetics, 2000) h 143

²⁰Op.Cit , James Tangkudung. *Semua Tentang Cricket*. (Jakarta: PT. Tetra Pak Indonesia. 2007) h 9

tepi dari alat pemukul dan tertangkap di posisi slip atau oleh penjaga gawang.²¹

4. *Spin bowling* yaitu kemampuan pelempar untuk memberikan bola pada kecepatan yang lebih lambat, bola dilempar dengan menggunakan jari-jari dan pergelangan tangan seperti memutar keran air yang mampu menyebabkan bola menyimpang dari gawang, digambarkan sebagai lemparan berputar. Pelempar dalam kriteria ini adalah pilihan yang baik untuk menyerang sehingga dapat digunakan untuk mengambil wickets atau mematikan pemukul karena mereka memiliki berbagai macam lemparan, dapat memutar bola tajam dan juga dapat mempengaruhi pemukul untuk memukul bola sekeras mungkin sehingga dapat menyebabkan kesempatan lebih besar untuk mematikan atau mengeluarkan dalam permainan.²²

d) Adapun latihan dasar dalam melempar sebagai berikut :

a. Melempar ditempat

Berdiri dengan kaki terpisah, berat tumpuan di bagian depan kaki, menyelipkan siku depan di samping pinggul. Mulai dengan lengan bowling vertikal dan melepaskan bola dengan lambaian pergelangan tangan. secara

²¹ Jolimont and victoria, Australian Cricket Coach, (Australia, 60 jolimont street, 2005) h 54

²² Ibid, h 58

bertahap menurunkan lengan, langkah demi langkah, menjaga lengan lurus sepanjang ayunan dan melepaskan bola.

b. Berjalan dan Melempar

Berdiri sekitar tiga langkah dari *stump*, menghadap ke arah batsman, berjalan maju dengan melangkah pertama dengan kaki kiri, kemudian kaki kanan, dan kemudian lagi dengan kiri. Langkah berikutnya (kanan) melihat ayunan kaki untuk mendarat dan sejajar dengan lipatan bowling sehingga mulai membawa tubuh ke posisi *side-on*. ketika pindah ke posisi *side-on*, melemparkan lengan depan ke arah bawah samping pinggang dan membawa tangan bowling ke arah depan dan lempa.

c. Berlari dan melempar

Secara bertahap membangun kecepatan untuk melakukan lemparan. Mengukur langkah dengan cara menutup mata sambil berlari kemudian melompat seakan akan ingin melempar, setelah mendapatkan langkah yang sesuai kemudian melakukan bowling ke arah pemukul.²³

4. Hakikat Cricket

Cricket adalah salah satu permainan terbesar di dunia dan dimainkan lebih dari 120 negara. Sebuah permainan cricket yang dimainkan antara dua tim, biasanya dengan 11 pemain dalam Satu tim, Tim A, akan memukul pertama dan mencoba untuk mendapatkan skor sebanyak mungkin. Tim

²³Robert Wood, *Coaching youth cricket* (United States of America : Human Kinetics, 2000) h 146

kedua, Tim B, akan melempar sekeras mungkin untuk tim pemukul dengan tujuan meminimalisir skor yang didapat oleh tim pemukul. Setelah babak atau *inning* selesai tim bertukar, Jadi tim B akan memukul dan mencoba untuk mengalahkan skor tim A.

Banyak orang-orang dari kalangan dewasa, muda-mudi dan anak-anak bermain cricket di seluruh dunia: di jalan, di pantai, dan di taman lokal.²⁴

Permainan cricket dimainkan oleh 11 orang dalam satu tim, namun dalam kategori *super eight* dalam satu tim hanya 8 orang, dan lamanya permainan tidak dibatasi oleh waktu tetapi menggunakan over (pergantian).

Tim A menjaga bola dan tim B memukul bola, tugas tim B yaitu memukul bola sebanyak mungkin untuk mengumpulkan nilai atau skor dan tim A melempar dan menjaga bola untuk menahan tim B mengumpulkan skor sebanyak mungkin, sampai selesai over/pergantian over yang ditentukan dan tim B menjaga bola, Tim A memukul bola untuk mengejar skor yang telah dikumpulkan oleh tim B, apabila tim A melebihi skor tim B, maka tim A dikatakan pemenangnya selama over yang ada.

Tetapi apabila tim A memukul bola dan semua pemukul mati atau keluar dari permainan sebelum over ditentukan habis maka permainan selesai dan tim B dikatakan sebagai pemenangnya.

A. Bagian bagian dalam Permainan Cricket

²⁴Jolimont and Victoria, *Introduction to Cricket*, 2005 h22

1. Memukul Bola

Memukul tugasnya adalah mengumpulkan nilai dengan cara memukul bola dan menahan bola serta berlari bertukar tempat dengan pemukul lainnya, dan apabila bola mengenai *stump* maka pemukul dinyatakan mati atau keluar dari permainan.

2. Melempar

Melempar tugasnya adalah melempar bola sebgas mungkin agar pemukul sulit memukul bola. Dan pelempar juga berusaha melempar bola yang bagus agar bola mengenai *stump*, apabila bola mengenai *stump* maka pemukul dinyatakan mati atau keluar dari permainan.

3. Menjaga / Menahan Bola

Menjaga atau menahan bola tugasnya adalah berusaha menahan bola yang dipukul oleh pemukul dan dikembalikan secepatnya dengan cara melempar yang ditujukan kepada pelempar atau ke kiper, sehingga membatasi skor yang dikumpulkan oleh pemukul.

4. Menangkap

Menangkap tugasnya adalah menangkap bola yang dipukul oleh pemukul, apabila bola dipukul melambung dan sebelum menyentuh tanah bola ditangkap oleh penjaga maka pemukul dinyatakan mati atau keluar dari permainan.

5. Kiper

Tugas Kiper adalah spesial penjaga yang berada tepat dibelakang pemukul dan selalu siap menangkap bola yang melewati pemukul. Dan apabila bila dipukul oleh pemukul kearah belakang dan sebelum bola menyentuh tanah bola ditangkap oleh penjaga *stump* maka pemukul dinyatakan mati atau keluar dari permainan.

6. Skor

Nilai yang dikumpulkan oleh pemukul atau oleh satu tim.

7. Wasit

Ada dua wasit yang memimpin pertandingan dan wasit ke tiga memantau dengan kamera jika ada.²⁵

B. Alat dalam permainan cricket

Sedangkan peralatan standar yang wajiib tersedia dalam permainan cricket adalah tongkat pemukul (bat), stump, bails, sarung tangan, bola, sarung tangan kiper, helm, pengaman (box).

1. Bat (pemukul)

²⁵ James Tangkudung. Semua Tentang Cricket. (Jakarta: PT. Tetra Pak Indonesia. 2007) h 5

Bagian pegangan pemukul berbentuk seperti tongkat. Adapun bagian pemukulnya berupa kayu willow yang berbentuk seperti bilah pedang yang besar. Bat ini memiliki bobot 1,2 kg – 1,4 kg. Bat senior panjang sekitar 55 cm dan lebar sekitar 10-12 cm, dengan pegangan yang bervariasi panjang, bentuk, dan ketebalan sesuai preferensi individu. Panjang bagian atas bat harus mencapai sekitar pinggul pemukul.



Gambar : Bat (pemukul)

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

2. *Stumps* dan *Bails*

Gawang pada permainan cricket tidak menggunakan jaring melainkan terdiri dari tiga buah tonggak atau tiang yang berdiri berjajar yang ditancapkan ke tanah. Di bagian atas tonggak ini terdapat bilah pelindung yang menghubungkan antar tonggak yang disebut bails.

Masing-masing ukuran tonggak tersebut memiliki 71 cm dan diletakkan diujung – ujung *area pitch* yang digunakan untuk melempar dan memukul bola cricket. Bertindak sebagai target *Bowlers* dan *Fielders* untuk tujuan di hancurkan. Bails adalah potongan-potongan kayu yang diletakan di atas *stump*. Setiap set tiga *stump* memiliki dua bails.



Gambar : *Stumps* dan *Bails*

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

3. Sarung Tangan Pemukul dan kiper (*Gloves*)

Sarung tangan yang tebal dan cukup besar dibutuhkan oleh pemukul agar tongkat pemukul bisa digenggam dengan erat dan melindungi tangan dari efek hantaman bola cricket. Selain pemukul, pemain yang bertugas sebagai *wicket keeper* juga menggunakan sarung tangan untuk menangkap bola.



Gambar : *Gloves* (sarung tangan pemukul dan kiper)

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

4. Bola

Bola cricket memiliki lapisan luar berupa kulit dengan bagian isi terdiri dari gabus yang diikat dengan erat sehingga bola ini memiliki tekstur yang cukup keras. Sepintas bola cricket ini tampak seperti bola bisbol. Bola cricket ini memiliki berat sekitar 156 gram - 163 gram. Sementara itu, lingkaran bola antara 224 mm – 229 mm. Bola cricket umumnya diberi warna merah dengan jahitan benang putih dibagian tengahnya. Namun kini ada pula bola cricket yang berwarna putih dan biasanya digunakan dalam permainan di malam hari.



Gambar : Bola

(Sumber : <http://kingsgrovesportscentre.com.au>)

5. Helm

Helm pelindung ini digunakan oleh pemain yang bertugas memukul bola atau batsman dan pemain yang bertugas sebagai *wicket keeper*. *Helm* ini menutup bagian atas kepala dan dilengkapi dengan besi – besi dibagian depan yang berfungsi melindungi wajah. *Helm* ini adalah perlengkapan yang sangat penting untuk disiapkan. *Helm* ini akan melindungi pemukul dari bola cricket yang keras dan memiliki kecepatan tinggi.



Gambar : *Helm*

(Sumber : Dokumentasi peneliti)

6. Pads

Perlengkapan kaki pada permainan cricket ini digunakan oleh *batsman* dan *wicket keeper*. Pelapis kaki ini cukup tebal dan berfungsi untuk melindungi bagian bawah kaki dari hantaman bola cricket yang keras.



Gambar : pelindung kaki (*Pads*)
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

7. Pelindung

Tersedia dalam berbagai macam ukuran dan umumnya terbuat dari plastik yang sangat tahan lama . ini harus menjadi peces pertama peralatan pribadi yang pemain laki-laki harus mendapatkan ketika memulai karir cricket kompetitif . Pemain harus didorong untuk memakainya tidak hanya ketika memukul dan menjaga tetapi juga ketika tangkas . pelindung harus menjadi ukuran yang sesuai dan dikenakan di bawah pakaian dalam pas pas sehingga tetap tegas dalam posisi. ²⁶

²⁶ Robert Wood, *Coaching Youth Cricket* (United States of America: Human Kinetics, 2000) h.83

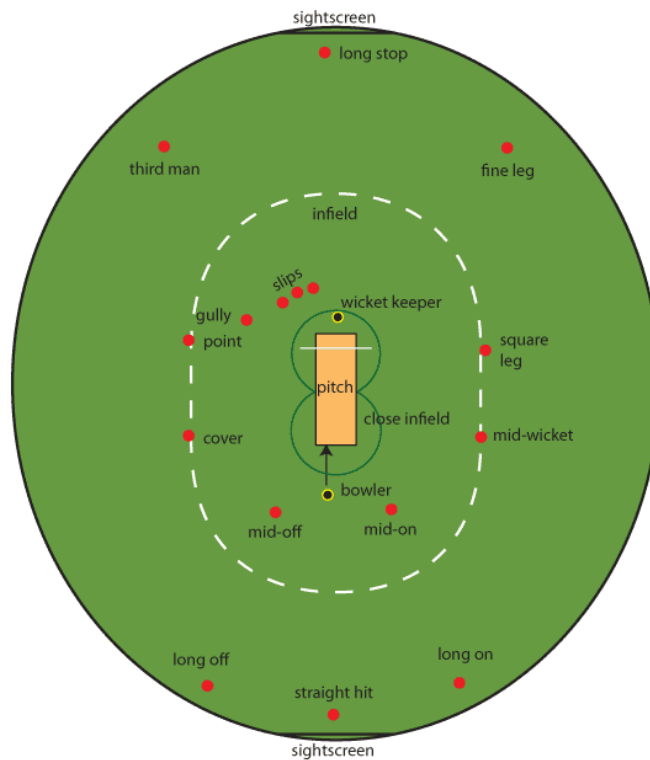


Gambar : pelindung alat vital

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Selain menyiapkan perlengkapan olahraga cricket, lapangan untuk bermain ini juga perlu disiapkan. Lapangan cricket berbentuk elips (oval) dengan permukaan yang tertutup rumput rata mendatar. Umumnya lapangan cricket ini memiliki ukuran 137 meter sampai dengan 150 meter. Pada bagian tengah lapangan tersebut disediakan sebuah area persegi panjang yang digunakan untuk melempar bola cricket. Area persegi panjang dibagian tersebut memiliki ukuran panjang 20 meter. Disalah satu ujung area persegi panjang inilah tempat batsman atau pemukul bola berdiri. Sedangkan diujung lainnya disediakan untuk melempar bola cricket atau bowling.²⁷

²⁷ Opcit Jolimont dan Victoria, *Australia Cricket Coach*, (Australia, 60 Jolimont Street, 2005), h.22



Gambar : Bentuk lapangan

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian analisis keberhasilan lemparan Cricket Putera DKI Jakarta dengan menggunakan blanko data. Penelitian ini menggunakan analisis SWOT yaitu : kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), ancaman (*threat*).

Keterampilan merupakan salah satu faktor penentu bagi setiap atlet untuk berprestasi. Banyak atlet mendapatkan sebuah penghargaan dari keterampilan yang dimilikinya, setiap pemain cricket harus menguasai

keterampilan bertahan, memukul dan melempar untuk memenangkan permainan.

Tetapi untuk mencapai keterampilan melepar dengan baik, harus melalui proses latihan yang tekun. Terkadang beberapa pemain tidak memperdulikan kesalahan-kesalahan pemain saat melakukan keterampilan melempar, untuk itu dibutuhkan suatu latihan yang baik agar dapat memperkecil tingkat kesalahan tersebut.

Keterampilan melepar sangat diperlukan dalam permainan Cricket untuk membatasi lawan mendapatkan nilai. Peneliti juga memiliki kerangka berpikir tentang keterampilan melepar.

Keterampilan melempar cricket putera pada Kejuaraan Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016 memiliki kemampuan yang berbeda, setiap tim memiliki kekuatan dan kelemahan dalam melakukan pelemparan. Dalam melakukan pelemparan yang baik dimana setiap pemain memiliki sebuah teknik melempar yang baik untuk menjatuhkan atau mengeluarkan pemukul dari permainan.

Maka dari itu peneliti ingin mengetahui sejauh mana kelemahan dan kekuatan melempar pada olahraga Cricket Putera DKI Jakarta dalam mengikuti Kejuaraan Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016 dan mendapatkan gambaran tentang strategi yang baik untuk menghadapi tim lain dalam Kejuaraan Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab dari perumusan masalah yaitu :

“Analisis keberhasilan dan kegagalan lemparan tim Cricket Putera DKI Jakarta pada kualifikasi pekan olahraga nasional 2016 di jawa barat ”.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Pelaksanaan atau tempat penelitian dilaksanakan di bogor dan pengambilan datanya Di Buperta Cibubur.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan pengambilan data dilakukan pada tanggal 18 –29 Oktober 2015.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam metode penelitian deskriptif kuantitatif dan teknik yang digunakan adalah *survey*. Penelitian ini bermaksud mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan lemparan tim cricket putera DKI Jakarta pada kualifikasi pekan olahraga nasional 2016 di jawa barat.

Teknik dari penelitian ini adalah survey, dihitung dari setiap kemampuan melempar dilakukan dalam bentuk prosentasi keberhasilan. Caranya dengan menghitung keberhasilan dan kegagalan kemampuan melempar pada setiap pertandingan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pemain cricket putra yang bertanding pada kualifikasi pekan olahraga nasional 2016 di Jawa Barat.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah tim cricket putra DKI Jakarta. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling* (Tim yang dipilih secara sengaja) sebagai berikut :

Pemain CRICKET DKI Jakarta yang melakukan lemparan saat pertandingan di kualifikasi pekan olahraga nasional 2016.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan blanko penelitian yang berisi kolom-kolom, tabel dan baris-baris tabel untuk setiap kemampuan dan kriteria penilaian serta analisis SWOT keterampilan melempar cricket putra DKI Jakarta pada kualifikasi pekan olahraga nasional 2016. Instrumen yang akan digunakan terlebih dahulu diuji. Tujuannya agar data diperoleh dapat sesuai dengan apa yang diinginkan, instrumen yang lainnya adalah sebagai berikut : Handicam, Camera, Laptop, Flashdisk, dan Alat Tulis.

F. Validasi instrumen

Validasi instrumen dalam penelitian ini, menggunakan kontingensi kesepakatan yang menggunakan tiga orang untuk menjadi hakim keberhasilan melempar. Tabel kontingensi merupakan tabel yang digunakan untuk mengukur hubungan antara dua variabel katagori.¹ Dengan cara

$$\text{penghitungan : } KK = \frac{3S}{N1 + N2 + N3}$$

Hasil uji coba instrumen dengan rumus tersebut mendapatkan hasil 0,87(korelasi sangat kuat) hasil tes berada di lampiran (halaman 79)

Keterangan :

Kk : Koefesien kesepakatan

S : Sepakat

N1 : Jumlah kode yang dibuat pengamat 1

N2 :Jumlah kode yang dibuat pengamat 2

N3 : Jumlah kode yang dibuat pengamat 3

Tabel korelasi

0	Tidak ada korelasi
0,00 – 0,25	Korelasi sangat lemah
0,25 – 0,50	Korelasi cukup

¹ [Hhttp://metodestatistik.blogspot.co.id/2011/05/kontingensi.html](http://metodestatistik.blogspot.co.id/2011/05/kontingensi.html)

0,50 – 0,75	Korelasi kuat
0,75 – 0,99	Korelasi sangat kuat

BLANKO PENELITIAN

KETERAMPILAN MELEMPAR TIM CRICKET PUTERA DKI

JAKARTA

Hari/Tanggal :

Versus :

Tempat Penelitian :

Score Akhir :

Melempar								
Fast Bowling		Slow Bowling		Swing Bowling		Spin Bowling		Σ
+	-	+	-	+	-	+	-	

Keterangan

+ : Berhasil

- : Gagal

Σ : Jumlah

Penjelasan Kisi-kisi Instrumen

Melempar	Berhasil	Gagal
Fast Bowling	<ul style="list-style-type: none"> - pelempar dikatakan berhasil jika melempar diatas 50 km/jam - pelempar dikatakan berhasil jika pemukul tidak mendapatkan run atau hanya mendapatkan 1 <i>run</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - pelempar dikatakan gagal jika pemukul mendapatkan lebih dari 1 <i>run</i> - pelempar dikatakan gagal jika bola mengarah belakang pemukul. - pelempar dikatakan gagal

	<ul style="list-style-type: none"> - pelempar dikatakan berhasil jika bola mengenai stump. - pelempar dikatakan berhasil jika pemukul bola kemudian bolanya ditangkap sebelum bola menyentuh tanah. 	<p>jika bola memantul melebihi kepala</p> <ul style="list-style-type: none"> - pelempar dikatakan gagal jika bola ditangkap oleh penjaga kemudian terlepas dari tangan dan menyentuh tanah.
Melempar	Berhasil	Gagal
Slow Bowling	<ul style="list-style-type: none"> - pelempar dikatakan berhasil jika melempar tidak keluar <i>pitch</i> - pelempar dikatakan berhasil jika pemukul tidak mendapatkan run atau hanya mendapatkan 1 run. - pelempar dikatakan berhasil jika bola mengenai stump. - pelempar dikatakan berhasil jika pemukul bola ditangkap sebelum bola jatuh tanah 	<ul style="list-style-type: none"> - pelempar dikatakan gagal jika pemukul mendapatkan lebih dari 1 run. - pelempar dikatakan gagal jika bola mengarah belakang pemukul. - pelempar dikatakan gagal jika bola memantul lebih dari 2 kali sebelum memasuki batas pemukul dan bola melebihi kepala

Melempar	Berhasil	Gagal
Swing Bowling	<ul style="list-style-type: none"> - pelempar dikatakan berhasil jika melempar diatas 50 km/jam - pelempar dikatakan berhasil jika bola mengarah keluar atau kedalam dengan cepat - pelempar dikatakan berhasil jika pemukul tidak mendapatkan run atau hanya mendapatkan 1 run. - pelempar dikatakan berhasil jika bola mengenai stump. - pelempar dikatakan berhasil jika memukul bola kemudian bola ditangkap sebelum bola menyentuh tanah. 	<ul style="list-style-type: none"> - pelempar dikatakan gagal jika pemukul mendapatkan lebih dari 1 run. - pelempar dikatakan gagal jika bola mengarah belakang pemukul. - pelempar dikatakan gagal jika bola memantul lebih dari 2 kali sebelum memasuki batas pemukul dan bola melebihi kepala - pelempar dikatakan gagal jika bola ditangkap oleh penjaga kemudian terlepas dari tangan dan menyentuh tanah.

Melempar	Berhasil	Gagal
Spin Bowling	<ul style="list-style-type: none"> - pelempar dikatakan berhasil jika pemukul tidak mendapatkan run atau hanya mendapatkan 1 <i>run</i>. - pelempar dikatakan berhasil jika bola mengarah keluar dengan kecepatan sedang - pelempar dikatakan berhasil jika bola mengenai stump. - pelempar dikatakan berhasil jika memukul bola kemudian ditangkap sebelum bola menyentuh tanah. - pelempar dikatakan berhasil jika pemukul mengenai <i>stump</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - pelempar dikatakan gagal jika pemukul mendapatkan lebih dari 1 <i>run</i> - pelempar dikatakan gagal jika bola mengarah belakang pemukul. - pelempar dikatakan gagal jika bola memantul melebihi kepala - pelempar dikatakan gagal jika bola ditangkap oleh penjaga kemudian terlepas dari tangan dan menyentuh tanah.

Penjelasan kisi-kisi instrumen

- a. Kekuatan (*Strength*), adalah situasi atau kondisi yang merupakan kekuatan dari keterampilan melempar.
- b. Kelemahan (*Weakness*), adalah situasai atau kondisi yang merupakan kelemahan dari keterampilan melempar.
- c. Peluang (*Opportunity*), adalah situasi atau kondisi yang merupakan peluang dari keberhasilan keterampilan melempar.
- d. Ancaman (*Threat*), adalah situasi atau kondisi yang merupakan ancaman dari kegagalan melempar yang mengancam bertambahnya skor atau nilai.

G. Teknik Pengumpulan Data

Dengan pengamatan yang cermat peneliti akan mengurangi tingkat kesalahan dari pengambilan data, pengumpulan data untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan melempar pada Kejuaraan Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara :

1. Menggunakan 3 orang pengamat untuk setiap pertandingan. Para pengamat tersebut bertugas sebagai hakim, menentukan keterampilan melempar untuk keberhasilan dan kegagalannya.
2. Para pengamat mengambil keputusan berdasarkan hasil pelaksanaan tiap melakukan keterampilan melempar.
3. Dokumentasi yaitu dengan menggunakan *Digital Camera* dan *Handycame*

H. Teknik Analisa Data

Teknikan analisa data yang digunakan adalah teknik deskriptif dengan menghitung frekuensi relatif yang dituangkan dalam bentuk persen.²

1. Menghitung persentase atau disebut frekuensi relative (P)
2. Menghitung aktivitas keterampilan (N)
3. Menginterpretasikan setiap kriteria melempar, menghitung keberhasilan dan kegagalan melempar dalam pertandingan (F)

Untuk menghitung skor rata-rata dirumuskan:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\% \quad ^3$$

Keterangan Kriteria Interpretasi Skor.⁴:

Angka 0% - 20%	= Sangat Lemah
Angka 21% - 40%	= Lemah
Angka 41% - 60%	= Cukup
Angka 61% - 80%	= Kuat
Angka 81% - 100%	= Sangat Kuat

²Anas Sudijo, *pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), h.42

³ Ibid h.43

⁴Riduan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung : Alfabeta,2010), h.41.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Setelah dilakukan pengambilan data, kemudian dikumpulkan dan dihitung dengan petunjuk teknik serta pengolahan data, sebagai hasil persentase keberhasilan dan kegagalan keterampilan melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016. Perhitungan data lengkap terdapat dilampiran

1. Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016.

Data yang diperoleh dari jumlah seluruh keterampilan melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta Pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016 adalah sebagai berikut :

Hasil perhitungan dari seluruh keterampilan melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta yang berhasil pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016 sebesar keberhasilan 80% dan kegagalan 20%. Nilai persentase keterampilan melempar secara keseluruhan dapat dikatakan kuat pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016. Hasil yang didapat merupakan perhitungan dari seluruh keterampilan melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta.

Hasil dalam grafik *pie* dapat digambarkan sebagai berikut :

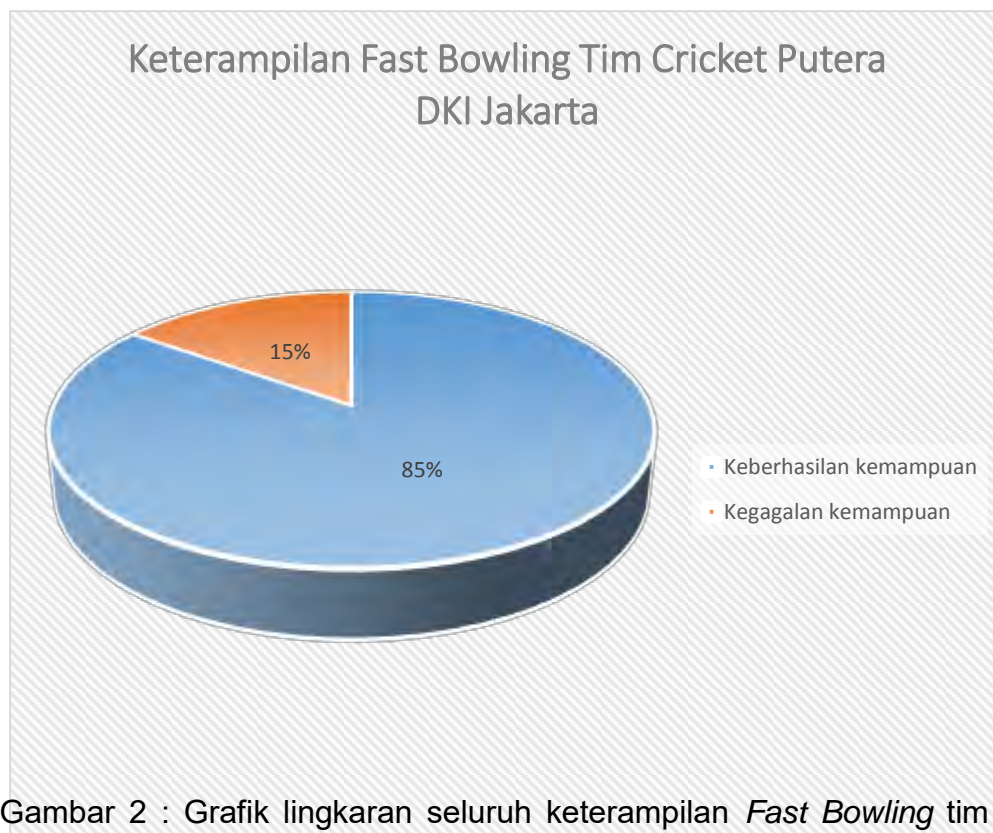


Gambar 1 : Grafik lingkaran keseluruhan keterampilan melempar tim cricket putera DKI Jakarta.

a. Keterampilan *Fast Bowling* tim Cricket Putera DKI Jakarta Pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016

Data yang diperoleh dari jumlah keseluruhan keterampilan melempar *Fast Bowling* pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016 adalah sebagai berikut :

Hasil keseluruhan keterampilan *Fast Bowling* menunjukkan keberhasilan 85% dan kegagalan sebesar 15%. Keterampilan *Fast Bowling* dikategorikan sangat kuat.

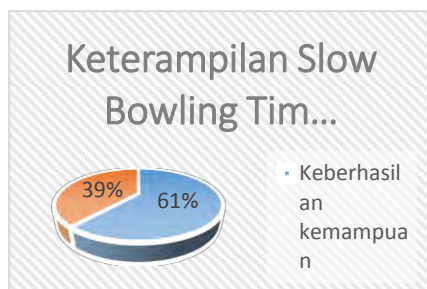


Gambar 2 : Grafik lingkaran seluruh keterampilan *Fast Bowling* tim Cricket Putera DKI Jakarta.

b. Keterampilan *Slow Bowling* tim Cricket Putera DKI Jakarta Pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016

Data yang diperoleh dari jumlah keseluruhan keterampilan melempar *Slow Bowling* pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016 adalah sebagai berikut :

Hasil keseluruhan keterampilan *Slow Bowling* menunjukkan keberhasilan 61% dan kegagalan sebesar 39%. Keterampilan *Slow Bowling* dikategorikan kuat.



Gambar 3 : Grafik lingkaran seluruh keterampilan *Slow Bowling* tim Cricket Putera DKI Jakarta.

c. Keterampilan *Swing Bowling* tim Cricket Putera DKI Jakarta Pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016

Data yang diperoleh dari jumlah keseluruhan keterampilan melempar *Swing Bowling* pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016 adalah sebagai berikut :

Hasil keseluruhan keterampilan *Swing Bowling* menunjukkan keberhasilan 73% dan kegagalan sebesar 27%. Keterampilan *Swing Bowling* dikategorikan kuat.

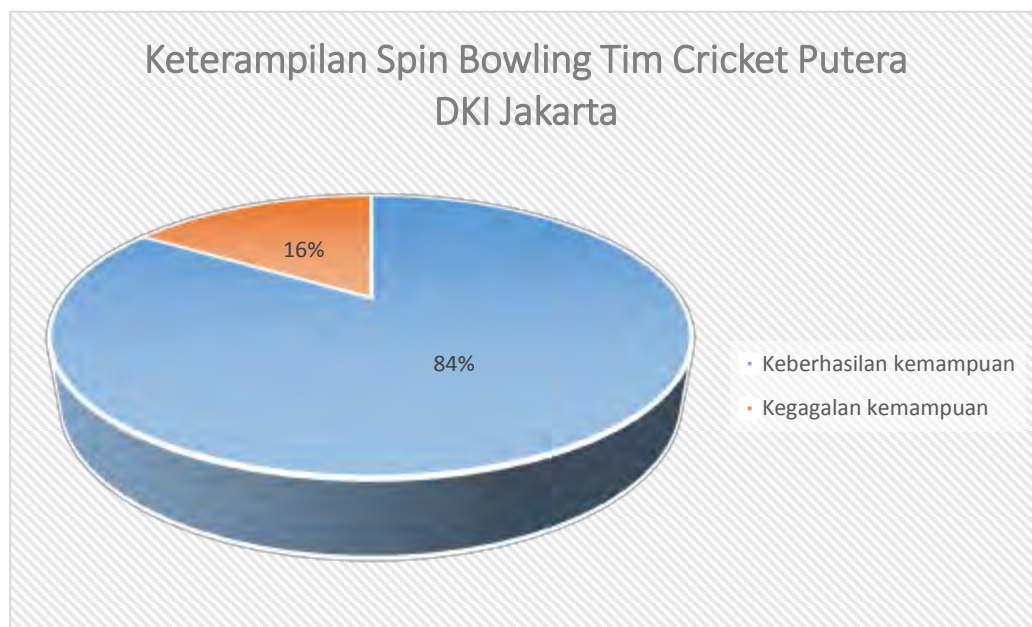


Gambar 4 : Grafik Keterampilan *Swing Bowling* tim Cricket Putera DKI Jakarta.

d. Keterampilan *Spin Bowling* tim Cricket Putera DKI Jakarta Pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016

Data yang diperoleh dari jumlah keseluruhan keberhasilan lemparan *Spin Bowling* pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016 adalah sebagai berikut :

Hasil keseluruhan keterampilan *Spin Bowling* menunjukkan keberhasilan 84% dan kegagalan sebesar 16%. Keterampilan *Spin Bowling* dikategorikan sangat kuat.



Gambar 5 : Keterampilan *Spin Bowling* tim Cricket Putera DKI Jakarta.

B. Analisis Data

1. Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016.

Berdasarkan hasil data analisis keberhasilan leparan tim Cricket putera DKI Jakarta pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016, maka seluruh keterampilan melempar tim Cricket Putera DKI Jakarta selama kejuaraan tersebut dilakukan 266 kesempatan. Dengan aktivitas keterampilan melempar yang berhasil 80% dan aktivitas melempar yang gagal sebesar 20%.

Dari hasil persentase tersebut, maka dapat diperoleh analisis SWOT sebagai berikut :

Tabel : 1. SWOT

<i>Strength</i> (Kekuatan)	<i>Weakness</i> (Kelemahan)
<ul style="list-style-type: none"> Keberhasilan keterampilan melempar sebesar 80% Keterampilan <i>Fast Bowling</i> dalam kejuaraan tersebut dikatakan kuat. Percaya pada kemampuan diri sendiri dan pemain lainnya. 	<ul style="list-style-type: none"> Kegagalan keterampilan melempar sebesar 20% Keterampilan <i>Slow Bowling</i> dalam kejuaraan tersebut dikatakan lemah. Keterampilan <i>Swing Bowling</i> dikatakan lemah dan <i>Spin</i>

	<i>Bowling</i> dikatakan kuat.
<i>Opportunity</i> (Peluang)	<i>Treat</i> (Ancaman)
<ul style="list-style-type: none"> • Mencegah lawan untuk mendapatkan skor yang besar • Mencegah lawan untuk mengembangkan rasa percaya diri • Menguasai jalannya permainan • Memungkinkan terjadinya selesai permainan lebih awal 	<ul style="list-style-type: none"> • Lawan mendapatkan skor yang besar • Lawan dapat memberi tekanan dan menutup rasa percaya diri kepada perorangan maupun tim • Memberikan kesempatan kepada lawan untuk menguasai jalannya permainan

Setelah mendapat hasil dari analisis SWOT seluruh keterampilan melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2015, berikut adalah hasil analisis data keterampilan melempar sesuai dengan jenisnya :

a. Hasil Analisis Keterampilan *Fast Bowling* Tim Cricket Putera DKI Jakarta Pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016

Berdasarkan data analisis keterampilan *fast bowling* dalam kejuaraan tersebut, maka seluruh keterampilan *fast bowling* yang dilakukan sebanyak 97 aktifitas. Dengan keterampilan *fast bowling* yang berhasil sebesar 85%

dan kegagalan 15%. Dari hasil persentase tersebut, maka dapat diperoleh analisis SWOT sebagai berikut :

Tabel : 2. SWOT

<i>Strength</i> (Kekuatan)	<i>Weakness</i> (Kelemahan)
1. Keberhasilan keterampilan <i>fast bowling</i> sebesar 85% 2. Dapat melakukan keterampilan <i>fast bowling</i> dikatagorikan sangat kuat 3. Arah dan jatuh bola dapat mengancam pemukul dalam mendapatkan skor	1. Kegagalan keterampilan <i>fast bowling</i> sebesar 15% dikatakan lemah 2. Tidak konsisten arah dan jatuh bola saat di lepaskan 3. Hilangnya konsentrasi saat melempar 4. Pelempar masih menjadikan tekanan saat bola yang dilemparkan itu terpukul oleh pemukul
<i>Opportunity</i> (Peluang)	<i>Treat</i> (Ancaman)
1. Dapat menguasai permainan dan menjadikan pemukul	1. Lawan dapat mengancam dan mendapatkan skor yang

<p>tertekan</p> <p>2. Mendapatkan <i>wicket</i> atau bola mengenai <i>stump</i> (gawang) sehingga dapat mempercepat berakhirnya sebuah permainan</p> <p>3. Dapat membatasi lawan untuk mendapatkan skor</p> <p>4. Dapat memenangkan permainan</p>	<p>besar</p> <p>2. Lawan dapat memenangkan permainan</p> <p>3. Lawan memberi tekanan terhadap pelempar</p>
---	--

b. Hasil Analisis Keterampilan *Slow Bowling* Tim Cricket Putera DKI Jakarta Pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016

Berdasarkan data analisis keterampilan *slow bowling* dalam kejuaraan tersebut, maka seluruh keterampilan *slow bowling* yang dilakukan sebanyak 18 aktifitas. Dengan keterampilan *slow bowling* yang berhasil sebesar 61% dan kegagalan 39%. Dari hasil persentase tersebut, maka dapat diperoleh analisis SWOT sebagai berikut :

Tabel : 3. SWOT

<i>Strength</i> (Kekuatan)	<i>Weakness</i> (Kelemahan)
<p>1. Keberhasilan keterampilan <i>slow bowling</i> sebesar 61%</p> <p>2. Keterampilan <i>slow bowling</i> dapat dikatakan kuat</p>	<p>1. Kegagalan keterampilan <i>slow bowling</i> dapat dilihat karena terlalu terburu buru dalam melakukan pelempar tidak konsisten sehingga mudah dipukul oleh lawan.</p> <p>2. Kurang menguasai teknik dalam melempar <i>slow bowling</i></p> <p>3. Dari data yang diperoleh kegagalan dalam melempar 39%</p> <p>4. Pelempar tidak konsentrasi</p> <p>5. Pelempar menjadikan tekanan saat bola terpukul oleh pemukul</p>
<i>Opportunity</i> (Peluang)	<i>Threat</i> (Ancaman)

1. Dapat menguasai jalannya permainan 2. Dapat menjadikan tekanan untuk pemukul 3. Dapat membatasi skor lawan 4. Dapat memenangkan permainan	1. Dengan kesalahan yang diperbuat dalam melempar dapat melempar dapat dimanfaatkan oleh lawan sehingga dapat mengancam skor yang besar 2. Lawan dapat mengembangkan permainan
---	---

c. Hasil Analisis Keterampilan *Swing Bowling* Tim Cricket Putera DKI Jakarta Pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016

Berdasarkan data analisis keterampilan *swing bowling* dalam kejuaraan tersebut, maka seluruh keterampilan *swing bowling* yang dilakukan sebesar 74 aktifitas. Dengan keterampilan *swing bowling* yang berhasil sebesar 73% dan kegagalan 27%. Dari hasil persentase tersebut, maka tidak dapat disimpulkan dengan analisis SWOT

Tabel : 4 SWOT

<i>Strength</i> (Kekuatan)	<i>Weakness</i> (Kelemahan)
1. Dengan data Keberhasilan	1. Kegagalan keterampilan

<p><i>swing bowling</i> sebesar 73%</p> <p>2. Keterampilan <i>swing bowling</i> dapat dikatakan kuat</p> <p>3. Dilihat dari teknik dan pengalaman melempar khususnya keterampilan <i>swing bowling</i> udah dikatakan baik</p>	<p><i>swing bowling</i> sebanyak 27%</p> <p>2. Kurang menguasai teknik dalam melempar <i>swing bowling</i></p> <p>3. Tidak konsisten arah dan jatuh bola saat dilepaskan</p>
<i>Opportunity</i> (Peluang)	<i>Threat</i> (Ancaman)
<p>1. Dapat menguasai jalannya permainan</p> <p>2. Dapat menjadikan tekanan untuk pemukul.</p>	<p>1. Lawan mendapatkan skor yang sedikit</p> <p>2. Lawan tidak dapat mengembangkan permainan</p>

d. Hasil Analisis Keterampilan *Spin Bowling* Tim Cricket Putera DKI Jakarta Pada Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2016

Berdasarkan data analisis keterampilan *spin bowling* dalam kejuaraan tersebut, maka seluruh keterampilan *spin bowling* yang dilakukan 77

aktifitas. Dengan keterampilan *spin bowling* yang berhasil sebesar 84% dan kegagalan 16%. Dari hasil persentase tersebut, maka dapat disimpulkan dengan analisis SWOT

Tabel : 5 SWOT

<i>Strength</i> (Kekuatan)	<i>Weakness</i> (Kelemahan)
1. Keberhasilan keterampilan <i>spin bowling</i> sebesar 84% 2. Dan Keterampilan <i>spin bowling</i> ini sesuai dengan data katagorikan sangat kuat	1. Dari data yang diperoleh kegagalan dalam melempar sebesar 16% 2. Kurang konsistennya arah dan jatuhnya bola saat dilepaskan
<i>Opportunity</i> (Peluang)	<i>Threat</i> (Ancaman)
1. Dapat menguasai jalannya permainan 2. Dapat menjadikan tekanan untuk pemukul 3. Dapat membatasi skor lawan	1. Lawan tidak dapat mengembangkan permainan 2. Lawan tidak dapat memberi tekanan dan tidak dapat memenangkan permainan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A.KESIMPULAN

Berdasarkan masalah yang dikemukakan dan didukung oleh deskripsi teori serta kerangka berpikir kemudian menganalisis data, maka hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

Keterampilan yang kuat (*strength*) yaitu pada teknik keberhasilan *Fast Bowling* dengan data lemparan yang dilakukan sebanyak 150 aktifitas. Hasil *fast bowling* yang berhasil sebesar 85% dan kegagalan 15%. Keterampilan tersebut dikatakan kuat, karena pemain cricket putera DKI Jakarta memahami jenis keterampilan melempar dengan baik dan percaya dengan pemain lainnya sehingga dapat mengurangi kesalahan kesalahan yang di buat. Keterampilan yang lemah (*weakness*) yaitu teknik keterampilan *Slow Bowling*, dengan data lemparan yang dilakukan sebanyak 18 aktifitas. Keterampilan *slow bowling* yang berhasil 61% kegagalan 39%. Keterampilan tersebut dikatakan lemah, karena masih memudahkan lawan untuk mendapatkan skor yang lumayan. Keterampilan yang memberikan peluang (*opportunity*) yaitu teknik melempar memberikan peluang seperti pada *fast Bowling* dapat mencegah atau meminimalkan lawan mendapatkan skor atau nilai, dan teknik *Slow Bowling* memberikan peluang jika berhasil melempar dengan baik dan benar memungkinkan terjadinya *wicket* dengan cara

menangkap bola yang dipukul oleh pemukul tanpa menyentuh tanah sehingga pemukul harus keluar dari pertandingan. DKI masih harus melatih leparan *slow bowling* karna masih kurang menguasai tekniknya.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan peneliti maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Tim Cricket Putera DKI Jakarta kurang menguasai teknik melempar *Slow Bowling*, oleh sebab itu agar pelatih Tim Cricket Putera DKI Jakarta lebih mempertajam kembali teknik melempar dalam melakukan *Slow Bowling* sehingga menjadi lebih sempurna.
2. Pelatih Tim Cricket Putera DKI Jakarta agar lebih memperhatikan dan menambah kualitas dalam melakukan teknik melempar *Fast Bowling*, karena hal ini dapat memberikan kontribusi yang baik untuk menunjang keberhasilan *Fast Bowling*.
3. Pelatih Tim Cricket Putera DKI Jakarta yang akan datang, agar lebih memperhatikan tentang keterampilan melempar secara individu maupun secara tim.
4. Dari hasil penelitian ini dapat diharapkan bisa menjadi tolak ukur untuk para pelatih.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono, pengantar Statistik Pendidikan Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2003.
- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga Balai Pustaka, 2007.
- Freddy Rangkuti, Teknik Membedah Kasus Bisnis Analisis SWOT Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2014.
- James Tangkudung, Semua Tentang Cricket Jakarta: PT. Tetra Pak Indonesia. 2007.
- Jolimont, Victoria, Australian cricket coach, Australia, 60 Jolimont Street, 2005.
- Jolimont, Victoria, Introduction to Cricket Australia: 60 Jolimont Street, 2005.
- Mochamad Djumidar A. Widya, Belajar Berlatih Gerak Gerak Dasar Atletik dalam Bermain Jakarta : CV. Gramada Offset, 2011.
- Richard Decaprio, Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah, jogjakarta : Diva Press, 2013.
- Riduan, Dasar-Dasar Statistika, Bandung : Alfabeta, 2010.
- Robert Wood, Couching youth cricket, United States of America : Human kinetics, 2000.
- Wahjoedi, Tes Pengukuran dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Singaraja, 2000.
- Widiastuti, Tes dan Pengukuran Olahraga Jakarta : PT Bumi Timur Jaya, 2011.
- <http://www.duniapelajar.com/2014/07/29/pengertian-keterampilan-menurut-para-ahli/>
- <https://afidburhanuddin.wordpress.com/2014/01/04/analisis-swot-dalam-pendidikan/>
- <https://datastudi.wordpress.com/2009/11/07/analisis-swot-sebuah-pengantar/>
- <http://maulaasman.blogspot.com/2008/01/teknik-dasar-lemparan-atas-setinggi/diakses> tanggal 27 januari 2016.

Lampiran 1

Hasil analisis keterampilan melempar tim cricket putera DKI Jakarta pada kualifikasi pekan olahraga nasional 2016.

Kriteria	Fast Bowling	Slow Bowling	Swing Bowling	Spin Bowling	Jumlah	%
Berhasil	82	11	54	65	212	80%
Gagal	15	7	20	12	54	20%
Jumlah	97	18	74	77	266	100%

Rumus frekuensi relatif

$$p \frac{f}{N} 100\%$$

Keterangan :

p : Persentase / frekuensi relatif

f : Jumlah tiap aktifitas keterampilan melempar

N : Jumlah keseluruhan aktifitas keterampilan melempar

- Persentase seluruh aktifitas keterampilan melempar yang berhasil

$$p \frac{f}{N} 100\% \frac{212}{266} 100\% = 80\%$$

- Persentase seluruh aktifitas keterampilan melempar yang gagal

$$p \frac{f}{N} 100\% \frac{54}{266} 100\% = 20\%$$

Lampiran 2

Hasil rata-rata analisis keterampilan melempar tim cricket putera DKI Jakarta pada kualifikasi pekan olahraga nasional 2016.

No	Keterampilan	Berhasil	%	Gagal	%	Jumlah
1	Fast Bowling	82	85%	15	15%	97
2	Slow Bowling	11	61%	7	39%	18
3	Swing Bowling	54	73%	20	27%	74
4	Spin Bowling	65	84%	12	16%	77
Jumlah		212	80%	54	20%	266

Rumus frekuensi relatif

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

p : Persentase / frekuensi relatif

f : Jumlah tiap aktifitas keterampilan melempar

N : Jumlah keseluruhan aktifitas keterampilan melempar

Lampiran 3

Hasil analisis keterampilan *Fast Bowling* tim cricket putera pada kualifikasi pekan olahraga nasional 2016.

Pertandingan	DKI Jakarta	Fast Bowling			% Berhasil	% Gagal
		+	-	Σ		
1	Aceh	11	1	12	92%	8%
2	Lampung	10	3	13	77%	23%
3	Banten	32	4	36	89%	11%
4	Jabar	15	3	18	83%	17%
5	Bali	14	4	18	78%	22%
Jumlah		105	45	150	70%	30%

Rumus $p = \frac{f}{N} 100\%$

Persentase seluruh keberhasilan keterampilan *Fast Bowling* tim putera DKI Jakarta

$$\frac{82}{97} 100\% = 85\%$$

Persentase seluruh kegagalan keterampilan *Fast Bowling* tim putera DKI Jakarta

$$\frac{15}{97} 100\% = 15\%$$

Lampiran 4

Hasil analisis keterampilan *Slow Bowling* tim cricket putera pada kualifikasi pekan olahraga nasional 2016.

Pertandingan	DKI Jakarta	Slow Bowling			% Berhasil	% Gagal
		+	-	Σ		
1	Aceh	0	0	0	0%	0%
2	Lampung	5	1	6	83%	17%
3	Banten	0	0	0	0%	0%
4	Jabar	2	4	6	33%	67%
5	bali	4	2	6	67%	33%
Jumlah		11	7	18	61%	39%

Rumus $p \frac{f}{N} 100\%$

Persentase seluruh keberhasilan keterampilan *Slow Bowling* tim putera
DKI Jakarta

$$\frac{11}{18} 100\% = 61\%$$

Persentase seluruh kegagalan keterampilan *Slow Bowling* tim putera DKI
Jakarta

$$\frac{7}{18} 100\% = 39\%$$

Lampiran 5

Hasil analisis keterampilan *Swing Bowling* tim cricket putera pada kualifikasi pekan olahraga nasional 2016.

Pertandingan	DKI Jakarta	Swing Bowling			% Berhasil	% Gagal
		+	-	Σ		
1	Aceh	0	0	0	0%	0%
2	Lampung	12	0	12	100%	0%
3	Banten	8	0	8	100%	0%
4	Jabar	16	8	24	67%	33%
5	Bali	18	12	30	60%	40%
Jumlah		54	20	74	73%	27%

Rumus $p \frac{f}{N} 100\%$

Persentase seluruh keberhasilan keterampilan *Swing Bowling* tim putera
DKI Jakarta

$$\frac{54}{74} 100\% = 73\%$$

Persentase seluruh kegagalan keterampilan *Swing Bowling* tim putera DKI
Jakarta

$$\frac{20}{74} 100\% = 27\%$$

Lampiran 6

Hasil analisis keterampilan *Spin Bowling* tim cricket putera pada kualifikasi pekan olahraga nasional 2016.

Pertandingan	DKI Jakarta	Spin Bowling			% Berhasil	% Gagal
		+	-	Σ		
1	Aceh	11	1	12	92%	8%
2	Lampung	20	3	23	87%	13%
3	Banten	12	0	12	100%	0%
4	Jabar	13	5	18	72%	28%
5	Bali	9	3	12	75%	35%
Jumlah		65	12	77	84%	16%

Rumus $p \frac{f}{N} 100\%$

Persentase seluruh keberhasilan keterampilan *Spin Bowling* tim putera
DKI Jakarta

$$\frac{65}{77} 100\% = 84\%$$

Persentase seluruh kegagalan keterampilan *Spin Bowling* tim putera DKI
Jakarta

$$\frac{12}{77} 100\% = 16\%$$

Lampiran 7

Lampiran Hasil Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta

Hari/Tanggal : Senin, 19 oktober 2015

Versus : Aceh

Tempat Penelitian : Gor pajajaran,Bogor

Skor Akhir : 12–163 DKI Jakarta Menang

	Fast Bowling			Slow Bowling			Swing Bowling			Spin Bowling		
	+	-	Σ	+	-	Σ	+	-	Σ	+	-	Σ
Ining 1	11	1	12	0	0	0	0	0	0	11	1	12
Jumlah	11	1	12	0	0	0	0	0	0	11	1	12

Perhitungan :

1. Fast Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{11}{12} 100\% = 92\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{1}{12} 100\% = 8\%$$

2. Slow Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{0}{0} 100\% = 0\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{0}{0} 100\% = 0\%$$

3. Swing Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{0}{0} 100\% = 0\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{0}{0} 100\% = 0\%$$

4. Spin Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{11}{12} 100\% = 92\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{1}{12} 100\% = 8\%$$

Lampiran 8

Lampiran Hasil Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI

Jakarta

Hari/Tanggal : Senin, 19 oktober 2015

Versus : Lampung

Tempat Penelitian : Gor padjajaran, Bogor

Skor Akhir : 74 – 55 DKI Jakarta Menang

	Fast Bowling			Slow Bowling			Swing Bowling			Spin Bowling		
	+	-	Σ	+	-	Σ	+	-	Σ	+	-	Σ
Ining 1	10	3	13	5	1	6	12	0	12	20	3	23
Jumlah	10	3	13	5	1	6	12	0	12	20	3	23

Perhitungan :

1. Fast Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{10}{13} 100\% = 77\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{3}{13} 100\% = 23\%$$

2. Slow Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{5}{6} 100\% = 83\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{1}{6} 100\% = 17\%$$

3. Swing Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{12}{12} 100\% = 100\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{0}{0} 100\% = 0\%$$

4. Spin Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{20}{23} 100\% = 87\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{3}{23} 100\% = 13\%$$

Lampiran 9

Lampiran Hasil Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI

Jakarta

Hari/Tanggal : Rabu, 21 oktober 2015

Versus : Banten

Tempat Penelitian : Buperta cibubur

Skor Akhir : 76 – 44 DKI Jakarta Menang

	Fast Bowling			Slow Bowling			Swing Bowling			Spin Bowling		
	+	-	Σ	+	-	Σ	+	-	Σ	+	-	Σ
Ining 1	32	4	36	0	0	0	8	0	8	12	0	12
Jumlah	32	4	36	0	0	0	8	0	8	12	0	12

Perhitungan :

1. Fast Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{32}{36} 100\% = 89\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{4}{36} 100\% = 11\%$$

2. Slow Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{0}{0} 100\% = 0\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{0}{0} 100\% = 0\%$$

3. Swing Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{8}{8} 100\% = 100\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{0}{8} 100\% = 0\%$$

4. Spin Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{12}{12} 100\% = 100\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{0}{12} 100\% = 0\%$$

Lampiran 10

Lampiran Hasil Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta

Hari/Tanggal : Rabu, 21 oktober 2015

Versus : Jawa Barat (semi final)

Tempat Penelitian : Buperta

Skor Akhir : 102 – 102 DKI Jakarta Menang

	Fast Bowling			Slow Bowling			Swing Bowling			Spin Bowling		
	+	-	Σ	+	-	Σ	+	-	Σ	+	-	Σ
Ining 1	15	3	18	2	4	6	16	8	24	13	5	18
Jumlah	15	3	18	2	4	6	16	8	24	13	5	18

Perhitungan :

1. Fast Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{15}{18} 100\% = 83\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{3}{24} 100\% = 17\%$$

2. Slow Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{2}{6} 100\% = 33\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{4}{6} 100\% = 77\%$$

3. Swing Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{16}{24} 100\% = 67\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{8}{24} 100\% = 33\%$$

4. Spin Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{13}{18} 100\% = 72\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{5}{18} 100\% = 28\%$$

Lampiran 11

Lampiran Hasil Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI

Jakarta

Hari/Tanggal : Kamis, 22 oktober 2015

Versus : Bali (final)

Tempat Penelitian : Gor padjajaran, Bogor

Skor Akhir : 90 – 88 DKI Jakarta Kalah

	Fast Bowling			Slow Bowling			Swing Bowling			Spin Bowling		
	+	-	Σ	+	-	Σ	+	-	Σ	+	-	Σ
Ining 1	14	4	18	4	2	6	18	12	30	9	3	12
Jumlah	14	4	18	4	2	6	18	12	30	9	3	12

Perhitungan :

1. Fast Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{14}{18} 100\% = 78\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{4}{18} 100\% = 22\%$$

2. Slow Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{4}{6} 100\% = 67\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{2}{6} 100\% = 33\%$$

3. Swing Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{18}{30} 100\% = 60\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{12}{30} 100\% = 40\%$$

4. Spin Bowling

$$\text{Berhasil} : \frac{9}{12} 100\% = 75\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{3}{12} 100\% = 25\%$$

Lampiran 12

Pengamat 1

Tes Uji Reliabilitas Instrumen Keterampilan Melempar Cricket Putera DKI
Jakarta

Format Penilaian Data Statistik

Pertandingan : Kaltim vs Banten

Tanggal : 7 oktober 2015

Tempat : Buperta cibubur

Pengamat 1 : Sidiq purwoko

Skor Akhir : 52 – 50

	Fast Bowling			Slow Bowling			Swing Bowling			Spin Bowling		
	+	-	Σ	+	-	Σ	+	-	Σ	+	-	Σ
Ining 1	14	4	15	9	3	12	6	0	0	10	2	0
Jumlah	14	4	15	9	3	12	6	0	0	10	2	0

Pengamat 2

Tes Uji Reliabilitas Instrumen Keterampilan Melempar Cricket Putera DKI
Jakarta

Format Penilaian Data Statistik

Pertandingan : Kaltim vs Banten

Tanggal : 7 oktober 2015

Tempat : Buperta cibubur

Pengamat 2 : Rafid Muhtadin

Skor Akhir : 52 - 50

	Fast Bowling			Slow Bowling			Swing Bowling			Spin Bowling		
	+	-	Σ	+	-	Σ	+	-	Σ	+	-	Σ
Ining 1	14	4	18	9	3	12	6	0	6	10	2	12
Jumlah	14	4	18	9	3	12	6	0	6	10	2	12

Pengamat 3

Tes Uji Reliabilitas Instrumen Keterampilan Melempar Cricket Putera DKI
Jakarta

Format Penilaian Data Statistik

Pertandingan : Kaltim vs Banten

Tanggal : 7 oktober 2015

Tempat : Buperta cibubur

Pengamat 3 : Dandy

Skor Akhir : 52 - 50

	Fast Bowling			Slow Bowling			Swing Bowling			Spin Bowling		
	+	-	Σ	+	-	Σ	+	-	Σ	+	-	Σ
Ining 1	14	4	18	9	3	12	6	0	6	10	0	10
Jumlah	14	4	18	9	3	12	6	0	6	10	0	10

Lampiran 13

Foto kejuaraan

(PELEMPAR TIM DKI)



(PELEMPAR TIM DKI)



(TIM PELEMPAR DKI)



(TIM PELEMPAR DKI)



TIM CRICKET PUTERA DKI JAKARTA



TIM CRICKET DKI VS JATENG



TIM CRICKET DKI VS BALI



TIM CRICKET DKI



(TIM PENELITIAN)



(TIM DOKUMENTASI)

VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Johansyah Lubis, M.Pd

Jabatan : Dosen Ahli Mata Kuliah Cricket

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen penelitian yang disusun oleh:

Nama : Pandi Jonatan

No. Registrasi : 6135117783

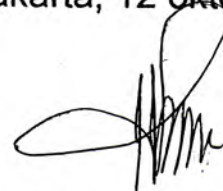
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Jurusan : Olahraga Pendidikan

Instrumen penelitian untuk pengambilan data keterampilan melempar permainan cricket, cocok (valid) untuk dijadikan alat pengambilan data dalam penelitian yang berjudul "Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta Pada pra kualifikasi pekan olahraga nasional 2015"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana hasilnya.

Jakarta, 12 oktober 2015



Dr. Johansyah Lubis, M.Pd
NIP. 196705081993031001

VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Jesemberti Rosongna

Jabatan : Pelatih Tim Cricket DKI Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen penelitian yang disusun oleh:

Nama : Pandi Jonatan

No. Registrasi : 6135117783

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Jurusan : Olahraga Pendidikan

Instrumen penelitian untuk pengambilan data keterampilan melempar permainan cricket, cocok (valid) untuk dijadikan alat pengambilan data dalam penelitian yang berjudul "Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta Pada pra kualifikasi pekan olahraga nasional 2015"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana hasilnya.

Jakarta, 12 oktober 2015



Jesemberti Rosongna

SURAT KETERANGAN UJI COBA INSTRUMEN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bernadus Elly

Jabatan : Pelatih Tim Kalimantan Timur

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Pandi Jonatan

No. Registrasi : 6135117783

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

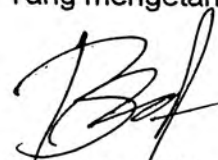
Jurusan : Olahraga Pendidikan

Adalah telah benar melakukan uji coba instrumen penelitian tentang keterampilan melempar (fast Bowling, Slow Bowling, Swing Bowling, dan Spin Bowling) untuk permainan Cricket, cocok (valid) untuk dijadikan alat pengambilan data dalam menentukan tes teknik permainan Cricket di Lapangan cibubur antara Cricket Kalimantan timur Vs Banten.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta ,

Yang mengetahui



Bernadus(Elly)



PENGURUS PROVINSI JAWA BARAT **C R I C K E T**

*Sekretariat : Sekolah Bosowa Bina Insani Jln.KH Sholeh Iskandar, Tanah Sareal
Bogor. 02518355588*

Bogor, 23 November 2015

No : 090 /PCI.JABAR/XI/2015
Perihal : Permohonan Izin penelitian
Lampiran : -

Kepada Yth.
Kepala Biro Adm. , Akademik dan kemahasiswaan
Drs. Syaefullah
Di
Jakarta

Dengan Hormat,

Salam Olah Raga,,
Membalas surat yang bapak kirim pada tanggal 16 Oktober 2015 dengan
no.3366/UN39.12/KM/2015 mengenai surat permohonan ijin penelitian untuk penulisan
skripsi, maka dengan ini saya selaku panitia pelaksana kejuaraan nasional babak kualifikasi
PON XIX 2015 di Bogor, Jawa Barat memberikan ijin kepada :

Nama : Pandi Jonatan
Nomor Registrasi : 6135117783
Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta
No.telp./Hp : 089643025474

Untuk mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka
penulisan sripsi yang berjudul :

**“ Analisis Keterampilan Melempar (Bowling) Team Cricket Putra DKI Jakarta pada
Kejuaraan Nasional Babak kwalifikasi PON XIX 2015 di Jawa Barat “**

Demikian surat ini kami sampaikan, untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Panitia Pelaksana
Babak Kwalifikasi PON XIX 2015
a.n Ketua



Dra. Sri Manti
Sekretaris Umum



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220

Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982

BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180

Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486

Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 3637/UN39.12/KM/2015
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Izin Mengadakan Penelitian**
untuk Penulisan Skripsi

17 November 2015

Yth. Ketua Pelaksana
Jl. KH. Sholeh Iskandar, Tanah Sareal,
Bogor, Jawa Barat

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : **Pandi Jonatan**
Nomor Registrasi : 6135117783
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : ~~Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta~~
No. Telp/HP : 081315766887

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penulisan Skripsi. Skripsi tersebut dengan judul :

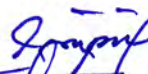
"Analisis Keterampilan Melempar Tim Cricket Putera DKI Jakarta Pada Pra Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional 2015 di Jawa Barat"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
2. Kaprog / Jurusan Olahraga Pendidikan


Drs. Syaifullah
NIP 195702161984031001

Riwayat Hidup

Nama : Pandi Jonatan

Tempat Tanggal Lahir : Jakarta, 20 November 1993

Jenis Kelamin : Laki – Laki

Agama : Kristen Protestan

Alamat : Jl. Bina Asih 1 No 7, Rt.003/09, Kel. Kebantenan, Kec.
Jati Asih, Bekasi

Gol Darah : O

Status : Belum Kawin

Pendidikan Formal

Tk Lestari : 1999 – 2000

SD Jati Asih 1 : 2000 – 2005

SMP Yadika 4 : 2005 – 2008

SMA N 7 : 2008 – 2011

Universitas Negeri Jakarta : 2011 - 2016